「立國館」，正面圖。

1

1993
民國82年

JAN

日	一	二	三	四	五	六
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

淳美，十七歲，月治高中二年級。水瓶座，B型。

2

1993
民國82年

FEB

日	一	二	三	四	五	六
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28						

一.前言

主角『H』是月治高中二年級學生。爲了求學之便，租居在『立國館』公寓。碰巧的，正在追求的同班同學淳美，正好是房東的女兒。暑假來臨，主角預備趁著這段時間，與淳美有更進一步的發展。

不幸的事發生了！主角的好友眞吾一同住『立國館』的同班同學在工地意外死亡！警方在調查現場及過濾線索後，認爲淳美最具嫌疑！因爲警方到達現場時，發現淳美手上沾有眞吾的血！

在不排除意外或謀殺的可能性，又無法提出足以洗脫嫌疑的證據下，淳美被帶回警局預備收押。幸運的，偵辦本案的刑警晚雲正好與淳美的父親是多年的老朋友。原本欲收押淳美的晚雲刑警，在主角的請求下，答應延後一週收押，在這一週之內，主角若不能提出有助淳美脫離嫌疑的證據，那麼在第七天檢察官到達時，淳美將被收押，而檢察官可能以謀殺或過失致死的罪名，對淳美提出告訴。

當主角毫無頭緒時，淳美告訴主角一個線索－案發當天，她曾發現有另一個人出現在現場過，而這人正是與眞吾

一向交惡的同班同學因幡，案發當天稍早，他曾與眞吾有肢體衝突，而他也住在『立國館』。

這雖然是一個偵探類型的文字冒險遊戲，但基本上是以輕鬆的方式來進行，劇情和對話都予以幽默誇張化。或許有人會認爲這失去了偵探遊戲的嚴謹性，但作者的理念，是帶給玩家一個夏日的休閒良伴，讓你在炎炎夏日中清涼一下。

二.載入硬碟

載入硬碟前請先確定你的硬碟至少有 4.6MB 的空間。

★1.按照一般的硬碟啓動程序開機。
★2.將遊戲磁片DISK 1放入A磁碟機，並在C>的情形下鍵入A:按 [Enter] 鍵，以進入A>的狀態下。
★3.鍵入 INSTALL 按 [Enter] 鍵即可。
★4.按照電腦指示操作及抽換磁片，即可完成載入硬碟之程序。

※請參考 DOS 手冊之 DISKCOPY 指令備份。

三.啓動遊戲

A.軟碟使用者

★1.將DOS 磁片放入A磁碟機中，並打開

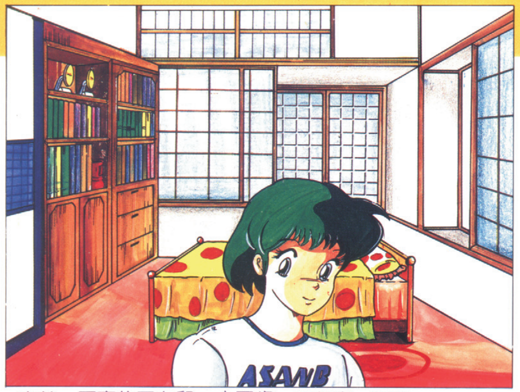
主角(H)，十七歲，就讀月治高中二年級。▲

3

1993
民國82年

MAR

日	一	二	三	四	五	六
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			



麻美，房東的二女兒，十五歲，天秤座，B型。

4

1993
民國82年

APR

日	一	二	三	四	五	六
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

電腦及顯示器電源。

★ 2.當A>出現時放入遊戲磁片DISK 1，有二台磁碟機者，請將DISK 2放入磁碟B，鍵入SUMMER 按 [Enter] 鍵即進入遊戲。

B.硬碟使用者

★ 1.按照一般的硬碟啓動程序開機。

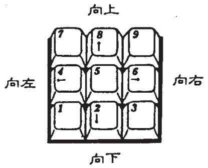
★ 2.當C>出現後，鍵入CD\SUMMER按[Enter]鍵，以進入遊戲之子目錄中。

★ 3.鍵入 SUMMER按 [Enter] 鍵即可進入遊戲。

四.操縱方式

選單控制

請以鍵盤右側的方向鍵操作



[Ins] 或 空白鍵：確定

[Esc] 鍵：取消或跳到機能畫面

五.進入遊戲

★ 進入遊戲前，會出現(1)PC喇叭(2)AdLib的選單，請按 [1] 或 [2] 鍵選擇。使用PC喇叭者，請勿選擇 AdLib以免當機。

★ 2.下圖是應本遊戲美工設定者Hayashi之要求，特依他繪圖時之原始長寬比例提供給各位玩家在遊戲進行時之參考，用意在讓你調整畫面，以保持最忠於原圖的比例來欣賞本遊戲畫面。

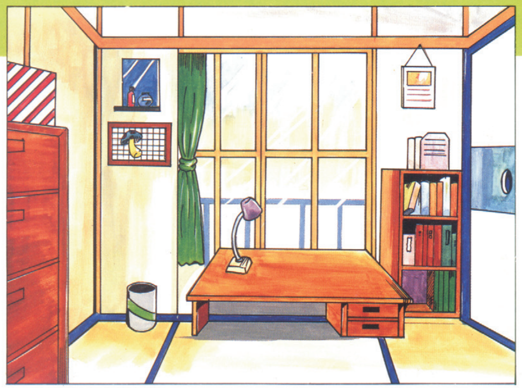
★ 3.接著出現遊戲選單，其中共有四種選項，你可按上下鍵翻頁切換選項，按確定鍵執行。選項功能敘述如下：

■音樂點唱機

■開始新物語

進行新遊戲。執行後會出現抬頭畫面與對話，介紹整個事件的來龍去脈。隨後會進入遊戲畫面。第一次進行遊戲的玩家，請選擇本項。

■繼續舊進度



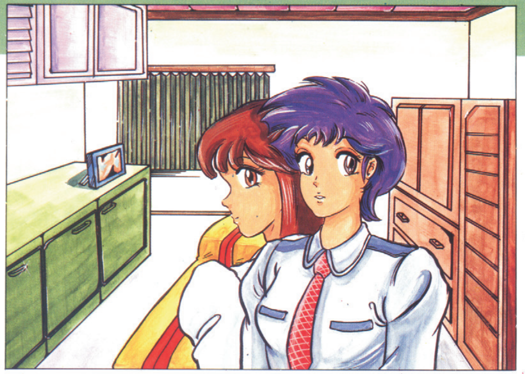
主角(H)的房間。

5

1993
民國82年

MAY

日	一	二	三	四	五	六
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					



崛雪，月治高中三年級，
十八歲，處女座，AB型。

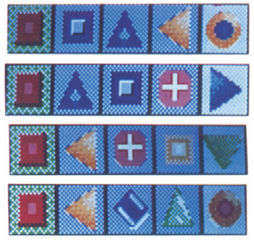
瑞穗，月治高中三年級，
十八歲，八月十一日生。

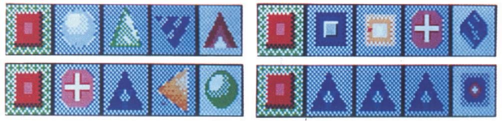
6

1993
民國82年

JUN

日	一	二	三	四	五	六
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			





跳過抬頭畫面，直接進入遊戲畫面，接著再按 Esc 鍵打開機能選單，再選擇『載入舊進度』讀取先前的遊戲進度。

■物語之物語－

你將會看到『夏日物語』在製作中所發生的一些笑話。當你每次開機進入遊戲時，都會出現不同的笑話。

★4. **選擇遊戲選項之後會詢問密碼。**

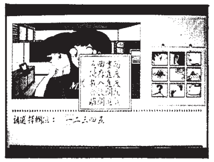
這時選單部份會出現五格的方格框，在第一格及最後一格的圖形會不停地跳動。等到停止之後，請依第一格及最後一格的圖形，找尋說明書中圖形與位置都相符的格框。找到之後，將螢幕格框中間三格圖形，調整爲與說明書中相符。使用左右鍵來切換欲調整圖形的框格，上下方向鍵來調整圖形，當圖形相符時，按空白鍵或 Ins 鍵確定。當三格內的圖形都按空白鍵確定過後，若密碼正確，則可繼續遊戲。若密碼錯誤時，雖然遊戲也能進行，但會出現變態的奇怪畫面哦！

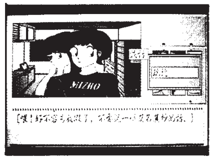
★5. 當你進入遊戲之後，便成爲遊戲中的主角『H』。在短短六天內，你必須走遍每個地區，與所遇見的任何人交談，以得到一些線索。另外你也可能發現許多事物，有的能幫助你獲得線索，有的則是破案的關鍵。另外有些

物品你可以撿拾並放在身上，當這些物品使用在不同人身上時，將會有不同的反應。

六.遊戲畫面介紹

遊戲一開始後，螢幕將出現以下畫面：



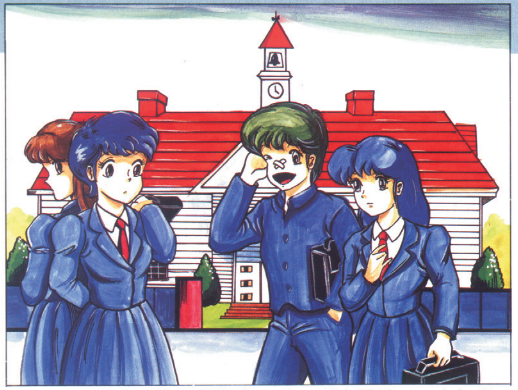


- 主畫面：主角目前所在地區和所見之人、事及物。
- 訊息欄　：會列出執行各項指令後所出現的訊息。
- 標誌　　：『夏日物語』。
- 指令選項：遊戲中所須用到各項指令之選擇欄。詳情請參考第七章之介紹。
- 對象選項：當執行某項指令後，有時必須再選定其對象。

七.指令與機能選單

A.指令

在『夏日物語』裏共有九項指令，你必須善用這些指令，以順利地執行遊

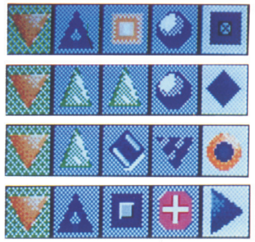


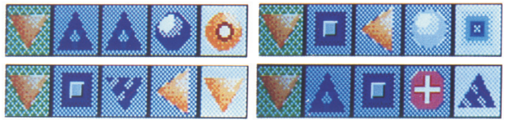
眞吾，主角的死黨，同住在 ▲ 「立國館」，十七歲。

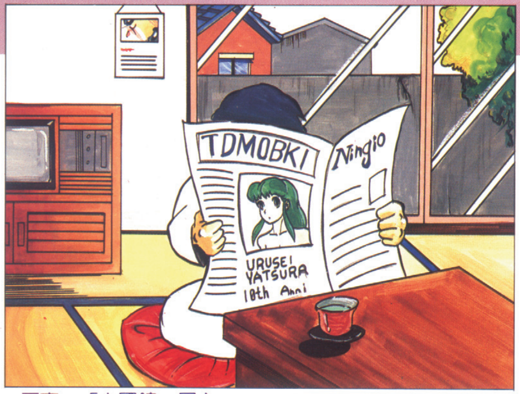
7

1993
民國82年
JUL

日	一	二	三	四	五	六
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31





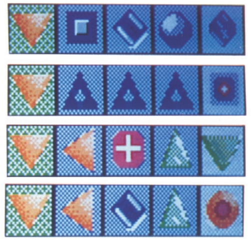


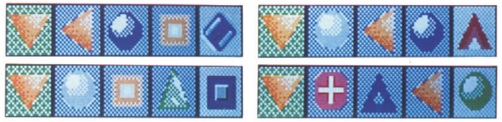
房東，「立國館」屋主。

8

1993
民國82年
AUG

日	一	二	三	四	五	六
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				





戲。

■查看－

觀察並瞭解在主畫面中的各個人、事或物的目前狀況。當你選擇本指令時，可以查看的人、事或物將會列出，你可以再選定其中一項查看。

■詢問－

必須在有人在的地方才能執行。當你執行詢問指令時，首先得選擇與你對談的人，再選定你想要詢問的對象。例如你想對房東詢問有關淳美的事時，必須先到房東所在的地點內，執行詢問指令後，先選擇房東，再選擇淳美即可。

■談話－

必須在有人在的地方才能執行。談話和詢問的不同之處，在於詢問是瞭解每個人對其他人（或自己）的看法或認識，而談話則是較廣泛地瞭解對方目前的想法。當你欲執行這項指令時，只要再選談話對象即可。

■使用－

必須身上有物品才能使用。使用物品時，必須同時指定人物（除了鑰匙外）。有時對某些人使用特定物品時，該物品可能會消失不見，也有時會得到其它物品。通常人物會對你在其面前使用的物品，產生不同的反應。

■拿取－

必須在有可拿取物品的場景才能執行。當您選擇該指令後，螢幕會列出該場景可以拿取的所有物品，選定所欲拿取的物品即可。

■攻擊－

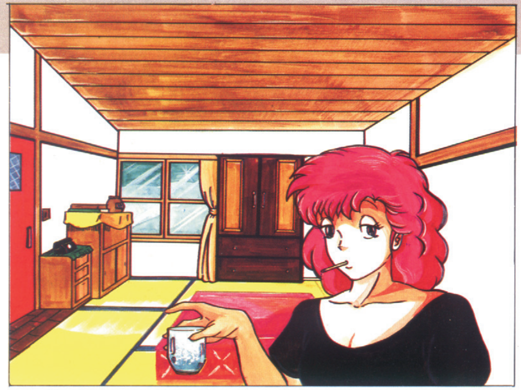
非常特殊的指令，可以對場景中的任何人、事或物進行攻擊。使用時只須直接選定該指令即可。不過這種懷有敵意的行爲，可能會造成一些不良後果。不過在此奉勸一句，沒事別到處惹事生非，以免....。但是別因此就不用了，否則你會失去欣賞到很多精彩畫面的機會哦！

■物品－

用來檢查身上所攜帶的物品，必須在身上有物品時才能使用。執行此指令後會列出身上所有的物品，選定其中一項物品後，螢幕會顯示出該物品的外形及描述訊息。有時描述訊息會隨著主角的一些行爲而有所改變。

■移動－

爲了調查此案，主角必須移動到其它不同的地點，以收集各項線索。執行這個指令之後，便會列出能前往的場景（區域）。不過有時有些地方雖然也顯示出，但你無法前往，這是因爲目前可能被某些事物所阻擾，只要解



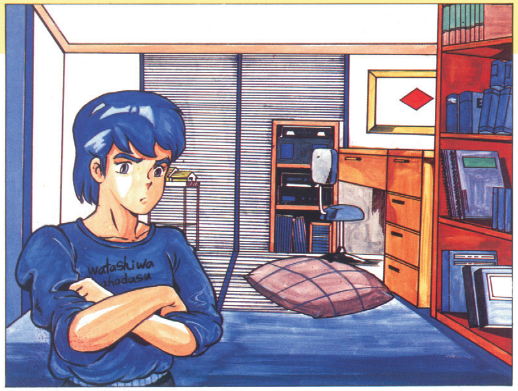
由貴，星治大學四年級，二十二歲，山羊座，O型。

9

1993
民國82年

SEP

日	一	二	三	四	五	六
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	20	30	



因幡，主角的同學亦同住在「立國館」，A型，十七歲。

10

1993
民國82年

OCT

日	一	二	三	四	五	六
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

決這些阻礙後，便能順利通行。

■休息－

必須在自己房間內才能執行。『夏日物語』採取日數制，雖然玩家僅有六天的時間進行遊戲，但每一天的長短是由玩家決定。也就是說，你可以盡情在一天內收集各項線索，直到你認爲這一天內已無任何可探索的事物，便可移動回自己房間內，執行『休息』指令以結束這一天。記住，只能在自己房間休息！

B.機能選單

當你在遊戲中按 Esc 鍵時，便可打開機能選單，再按 Esc 鍵便可關閉選單。各選項介紹如下：

■返回畫面－

離開機能選單，回到遊戲畫面。 按 Esc 鍵也有相同效果。

■儲存進度－

儲存目前的遊戲進度，只能在自己的房間才能執行。共可以儲存五組遊戲進度。

■載入進度－

載入先前儲存的遊戲進度，只能在自己的房間才能執行。若載入未儲存過的進度，則會重新開始。

■音效開關－

打開或關閉遊戲中背景音樂與音效之功能。

■離開遊戲－

結束遊戲並回到 DOS 。

八.人物介紹

在整個偵查過程中，你將會遇到各式各樣的人物，在此大概介紹這些人物的相關資料，對你的探查或許會有所幫助。

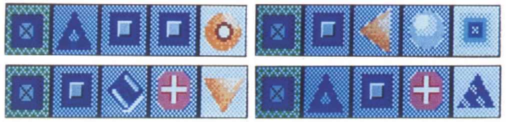
♥♂主角（ H ）本遊戲的主人翁，臉部以塗黑的方式讓玩家進行遊戲。因爲玩家在本遊戲扮演主角，所以遊戲中不予設定主角的長相及特徵，是爲了使玩家能把自己融入遊戲之中，更有身歷其境的感覺。不過爲了劇情需要，因此以『H』爲主角的外號。

♥♀淳美『立國館』房東的大女兒，是主角在本遊戲中追求的對象。個性坦率、溫柔而不失原則，和主角是同班同學。熱心助人、待友親切，唯獨對主角特別不客氣。奇怪，爲什麼呢？

♥♂眞吾主角的死黨，也是月治高中的同班同學。同住在『立國館』，十七歲。個性耿直，極富正義感，也因此和因幡有嫌隙。在本遊戲中，在暑假和因幡發生一次嚴重衝突後，在工地意外死亡。

♥♂因幡主角的同班同學，亦同住在『立

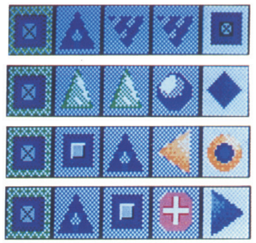
晚雲刑警。



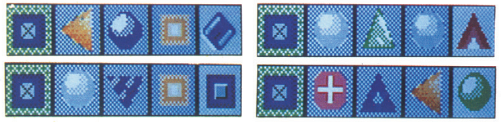
11

1993
民國82年
NOV

日	一	二	三	四	五	六
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				



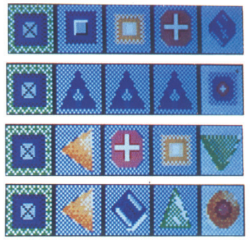
地理背景　「夏日物語」的故事背景，主要發生在公寓「立國館」和其附近的地區。其地理關係如圖



12

1993
民國82年
DEC

日	一	二	三	四	五	六
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	



國館』。個性孤僻，不喜交談，不善與人交際。經濟能力富裕。與眞吾不和，被視爲眞吾案中最可能之嫌疑犯。

♥♀**麻美**『立國館』房東的二女兒。就讀日治國中三年級。個性純眞慧黠，善解人意。喜惡作劇，會讓你吃過不少苦頭。但現在是主角在本遊戲中的得力助手。

♥♀**瑞穗**月治高中三年級生。學姊級人物，現在也住在『立國館』中。個性活潑好動，有健康美，是眞吾心儀的對象。但是瑞穗通常沒給他好臉色過。

♥♀**崛雪**月治高中三年級生。和瑞穗是同班同學，也是她在『立國館』的室友。個性極文靜，有古典美。依賴性强，和瑞穗十分親近，不喜和異性接觸。是引人關注的角色。

♥♀**由貴**星治大學四年級生。『立國館』中最特殊的房客。無法把她和學生聯想在一起，完全是社會人的造型。私生活相當隱密，但平時行爲相當隨便。觀察力敏銳。煙、酒不忌。

♥♂**房東**『立國館』屋主，淳美、麻美的父親。個性隨和，對房客極照顧。妻子於十一年前病故，獨力撫育二女成人。嗜茶，對由貴頗爲頭痛。

♥♂**晚雲刑警**偵辦眞吾案的刑警，因全案

由檢察官接手，並無直接處分權。和淳美父親是高中同學，故和淳美、麻美頗熟。辦事認眞，現仍未婚。

九.遊戲提示

★1.由於遊戲是採日數制，因此在每天剛開始時，各種人、事或物的狀態都會跟著變化。

★2.盡量多接觸並查看所能發現的任何人、事或物，對你的調查極有助益。

★3.多與人交談，並且注意一點：在你做過某些動作後，對話的內容會隨之改變。

★4.收集你能拿取的任何物品，並試著對所有人使用看看。也別忘了隨時查看身上的物品。

★5.攻擊前先仔細考慮，避免一失足成千古恨。

★6.最重要的，是隨時儲存遊戲進度，尤其是做某些重大決定的時候。像有些可能是證物的物品，你得考慮再三是否交出。

★7.欲讓主角睡覺前請先確定，時間是不會重來的。

著作權所有・翻印必究
©92′ 漢堂國際資訊有限公司